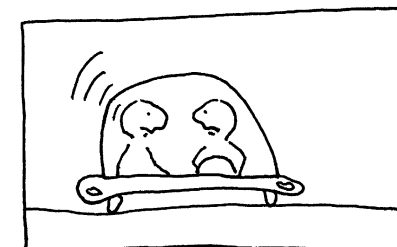
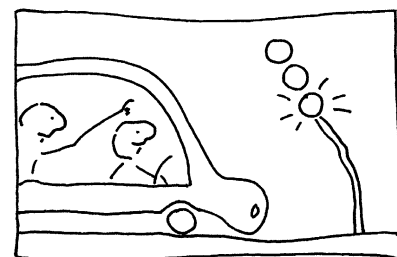
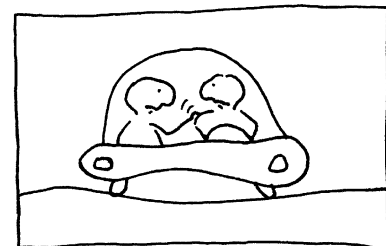
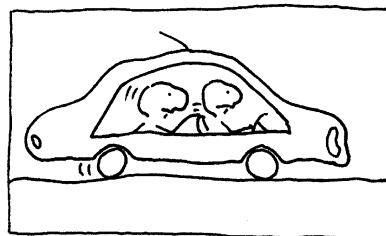


Typ	Rollenspiel, Auswertungsgespräch, Partnerarbeit
Ort	Draußen
Dauer	50 bis 70 min
Ziele	Sich der Schwierigkeit zwischenmenschlicher Kommunikation bewusst werden, den kommunikationstheoretischen Ansatz von F. Schulz von Thun kennenlernen und anwenden
Material	Folie und pro Schüler 1 Kopie „Vier Seiten einer Nachricht nach F. Schulz von Thun“ (M13), Übungskarten (M14)

Minführung: Ein Junge spielt mit einem Mädchen ein kurzes Rollenspiel aus dem Alltag eines Ehepaares vor: Das Mädchen sitzt auf einem Stuhl und spielt eine Autofahrerin. Der Junge sitzt auf den Beifahrersitz und sagt zu der Fahrerin: „Du, da vorne ist grün!“ (Damit alle Zuschauer die Szene verstehen, wird sie sicherheitshalber noch einmal wiederholt.)

Auswertung: In einem Unterrichtsgespräch wird vom Rollenspiel ausgehend der kommunikationstheoretische Ansatz von F. Schulz von Thun an der Tafel (Overhead, Flipchart) entwickelt oder mithilfe der Folie „Vier Seiten einer Nachricht“ erarbeitet. Anschließend wird jedem Schüler für seine Unterlagen eine Kopie von M13 ausgehändigt.

Übungen: Die Schüler bearbeiten in Partnerarbeit je eine Übungskarte „Vier Seiten einer Nachricht“ (M14), bereiten dazu ein Rollenspiel mit einer Reaktion des Empfängers der Nachricht vor. Nacheinander bietet ein Team nach dem anderen sein Rollenspiel dar. Die Beobachter äußern sich jeweils dazu, wie der Empfänger die Nachricht gehört hat, und die restlichen Fragen der Aufgabenstellung werden besprochen. Dann spielt die nächste Gruppe ihr Rollenspiel vor. Zur Festigung des Stoffes können die Schüler in einer zweiten Runde weitere Rollenspiele einüben und vorstellen.



37 Gratwanderung

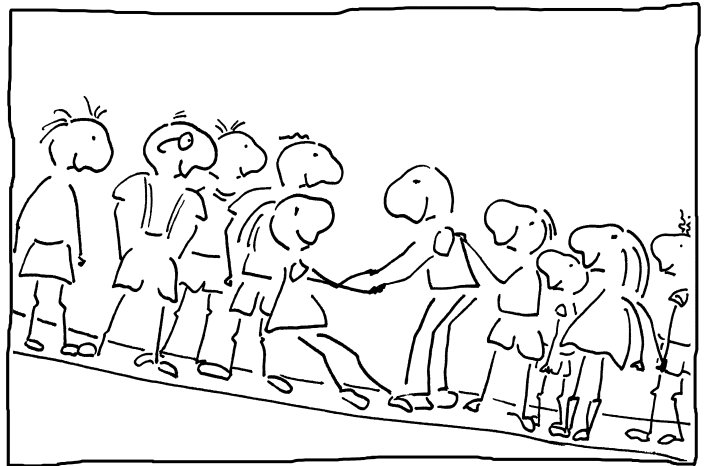
Baustein

Kooperation

Typ	Kooperationsspiel, Wahrnehmungsspiel
Ort	Draußen, drinnen
Dauer	10 bis 20 min
Ziele	Zusammenarbeit einüben, andere wahrnehmen, andere und sich selbst einschätzen können, Berührungsängste abbauen
Material	Mindestens 5 rutschfeste Klick-Korklaminat-Platten (à 80 cm x 20 cm; eventuell im Baumarkt zusägen lassen) oder ein 4 m langer Balken/Baumstamm/eine Turnhallenbank

Vorbereitung: Im Raum werden mindestens fünf Korklaminat-Platten nebeneinander auf den Boden gelegt und miteinander durch die Klick-Technik verbunden, sodass man einen mindestens 4 m langen Laufsteg erhält.

Durchführung: Alle Teilnehmer stellen sich auf die Platten. Anschließend erhalten sie die Aufgabe, sich nach einem bestimmten Kriterium zu ordnen. Dabei gilt die Regel, dass keiner den Boden außerhalb des Bretts berühren darf, die Teilnehmer müssen sich also aneinander „vorbeihangeln“. Man sollte vor Beginn mit der Gruppe vereinbaren, welche Sanktion für alle Teilnehmer bei einer Regelverletzung gilt. In der ersten Runde sollen sich alle Teilnehmer in



Bezug auf ihre Nachnamen in alphabetischer Reihenfolge auf dem Brett aufstellen (A links bis Z rechts). Im zweiten Durchgang sollen sie sich dem Alter gemäß sortieren (der Jüngste links bis zum Ältesten rechts). Im dritten Durchlauf sollen sich alle in Bezug auf ihre Vornamen ordnen.

Weitere mögliche Ordnungskriterien: Schuhgröße, Körpergröße, Entfernungskilometer des Veranstaltungsortes zum Wohnort.

Variante: Anstelle der Klick-Korklaminat-Platten kann man auch Turnhallenbänke, einen langen Balken oder einen Baumstamm verwenden.

45 Pipeline

Baustein

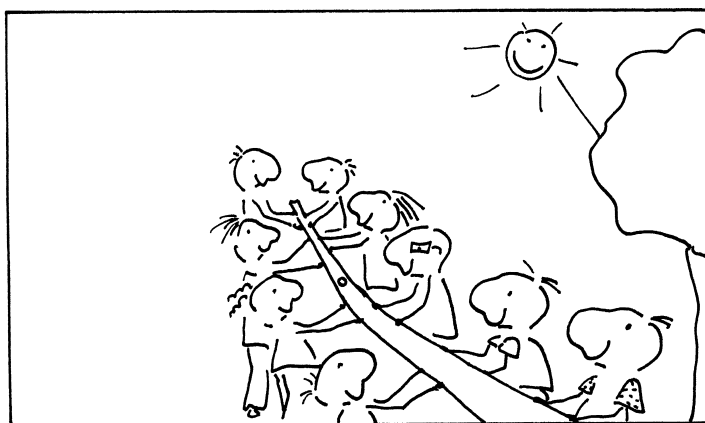
Kooperation

Typ	Kooperationsspiel, Koordinationsspiel
Ort	Drinnen, draußen
Dauer	30 bis 45 min
Ziele	Präzise Zusammenarbeit einüben
Material	4 große Murmeln (Durchmesser: 2 cm), pro Teilnehmer 1 Rinne

Aufgabenstellung: Mithilfe von Rinnen, die wie eine Pipeline aneinandergereiht werden müssen, versucht die Gruppe, eine oder mehrere Murmeln über eine festgelegte Strecke zu transportieren.

Dabei gelten folgende **Regeln:**

- Jeder Teilnehmer bekommt eine Holzrinne und hält sie von unten mit seinen Händen fest.
- Die Murmeln dürfen nicht mit Körperteilen angehalten oder berührt werden.
- Derjenige, auf dessen Holzrinne sich eine Murmel befindet, darf seine Füße nicht bewegen.



Empfehlung: Die Gruppe sollte zunächst nur eine Murmel transportieren. In weiteren Runden kann die Murmelanzahl erhöht werden.

Bauanleitung:

(Hinweis: Das Spiel „Pipeline“ ist in ähnlicher Ausführung bei der Firma METALOG training tools erwerbbar.)

Als Holzrinnen kann man Hohlkehlleisten (Breite: 4 cm; Höhe: 3 cm) aus einem Baumarkt verwenden. Eine Hohlkehlleiste in ca. 40 cm lange Stücke sägen – fertig sind die Rinnen.